PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE

Numero 0 SETTEMBRE 1999

Game Republic

IL MAGAZINE DELLA NUOVA GENERAZIONE

LA RIVOLUZIONE HA INIZIO!!!

numero ZERO

SOUL CALIBUR



MARIO GOLF



R-TYPE DELTA



PLAYPRESS PUBLISHING









Game Republic Action Team

*Per celebrare l'inizio di questa nuova straordinaria avventura sono state realizzate le fantastiche action figures dedicate al **GRTeam***







BENVENUTI NELLA REPUBBLICA DEI VIDEO GIOCATORI

Siamo nuovamente pronti a infrangere le regole!
Dopo 19 numeri di PSM e 7 di PC Ultra, eccoci ai nastri di partenza con un nuovo progetto che vuole cambiare completamente il mondo delle riviste per videogiochi.
Game Republic è un luogo immaginario dove tutti gli appassionati di console, personal computer, manga, cartoni animati giapponesi, hentai e tutto quello che riguarda il mondo dei videogiochi possono darsi appuntamento per scoprire le ultima novità sulle loro manie. Una rivista fatta da fanatici per fanatici con lo scopo di condividere passioni, sogni e fantasie.
Game Republic vuole darvi tutto ciò che desiderate nel modo in cui meritate di averlo, cioè al meglio. Game Republic vi darà notizie vere e affidabili scritte da super-esperti.
Game Republic vi darà un'impaginazione grafica curatissima in grado di rendere ogni pagina uno spettacolo visivo in grado di scuotervi fino alla punta dei capelli.
Game Republic vi darà tutta la qualità che meritate.
Il nostro impegno nel dare sempre il massimo comincia con questo numero zero.
Le sedici pagine che avete tra le mani sono l'esperimento fatto dalla redazione per dare il via al progetto. Ogni nuova rivista ha un numero zero, solo che difficilmente viene pubblicato questo numero di prova. Noi abbiamo voluto condividere anche questo con voi.
Attenzione! Gli articoli contenuti in queste pagine NON saranno presenti all'interno del numero 1 di Game Republic, perciò tenetevi stretto questo pezzo da collezione e non dimenticate... la rivoluzione inizia il 28 settembre. Vi aspettiamo tutti in edicola per iniziare il viaggio nella Game Republic!

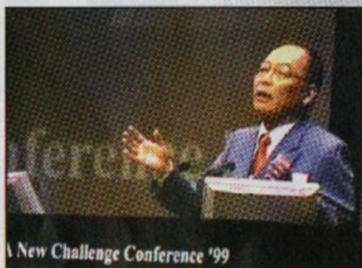
La redazione

primalinea

SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE '99









La Sega rivela le sue nuove strategie per aumentare le vendite del Dreamcast.

Durante il Sega New Challenge Conference '99 (SNCC), i creatori di Sonic hanno reso pubbliche le nuove strategie commerciali a supporto del loro sistema a 128-bit. Purtroppo, durante i primi mesi di vita il Dreamcast ha venduto molto meno di quanto ci si aspettava. Gli uomini della Sega non si sono però persi d'animo e hanno preparato una serie di mosse davvero aggressive.


A

La prima novità riguarda il prezzo del Dreamcast che passa da 29.800 yen (460.000 lire) a 19.900 yen (312.000 lire). In questo modo la console Sega si avvicina moltissimo al costo della PlayStation o del N64 in Giappone. Data la crisi dell'economia giapponese, questo abbassamento di prezzo è importantissimo per attirare nuovi acquirenti.

Anche la seconda novità ha a che fare con una riduzione di prezzo. Sega ha proposto una serie di giochi per Dreamcast a prezzi competitivi. Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, Pen Pen Triathalon, Godzilla Generations e July scenderanno a 1.990 yen (30.000 lire).

La Sega ha anche annunciato alcuni nuovi progetti per quel che riguarda Internet. Verranno investiti oltre 89 milioni di dollari (circa 160 miliardi di lire) per portare a termine la rete Sega Heat. Questo fornitore di servizi Internet sarà formato da 2 server in Giappone, 50 in Europa e 200 negli USA. Per quello che riguarda l'Europa, il progetto prevede la collaborazione di Telecommunications che fornirà abbonamenti Internet gratuiti a tutti i possessori europei di Dreamcast (un po' come succede con Tiscali). I nodi nipponici saranno gestiti direttamente dalla Sega con l'aiuto della CSK. Anche negli Stati Uniti verrà affiancata da un partner per completare l'installazione dei 200 server (forse AT&T).

Sega ha poi confermato l'uscita di molti titoli, la maggior parte dei quali sono stati mostrati in anteprima all'E3. Tra i più interessanti troviamo Baldur's Gate ***(B)***, il gioco di ruolo per PC che sta riscuotendo un grandissimo successo in Giappone.

Ci sono novità anche su Shenmue, il capolavoro che tutti gli appassionati di avventura stanno aspettando impazientemente. Purtroppo il primo capitolo dell'epica saga di Yu Suzuki è stato posticipato dal 5 agosto al 28 ottobre. La Sega ha anche rivelato alcuni particolari sull'imponente campagna pubblicitaria che dovrebbe lanciare questo titolo. Le prenotazioni saranno accettate a partire dal 9 settembre e per coloro che pagheranno Shenmue in anticipo saranno disponibili prodotti speciali e novità esclusive.


B

Sapevamo già della versione Naomi di Virtua Striker 2 e la Sega ha confermato la versione per Dreamcast. Non si sa però nulla riguardo al titolo e le immagini disponibili erano solo quelle della versione arcade.

La novità più interessante è il nuovo GDR del team di Phantasy Star intitolato "Project Ares" ***(A)***. Un comunicato stampa diffuso da Sega annuncia che si tratterà di un lungo viaggio che vi porterà a esplorare continenti sconosciuti e metterà alla prova il vostro coraggio.

Gli altri giochi annunciati sono già stati illustrati nella parte dedicata all'E3: M-SR ***(C)***, Ecco ***(D)***, NFL 2000 ***(E)***, NBA 2000 ***(F)***, e Ready 2 Rumble.


C


D

ULTIMA ORA!!!

Le nuove strategie hanno dato subito degli ottimi risultati.

Grazie a una nuova campagna pubblicitaria e al calo del prezzo, il Dreamcast ha quintuplicato le vendite nel suo ultimo mese di vita. Con l'uscita dei capolavori Soul Calibur e Resident Evil: Code Veronica, la console Sega sembra destinata a conquistarsi una buona fetta di mercato!


E


F

SOLO LAVORO E NIENTE GIOCO...





...rendono il giapponese pazzo!

Il 12 e 13 giugno, presso il Centro Congressi giapponese, si è tenuta la decima fiera annuale dedicata al tempo libero. La Sega era presente con uno stand enorme dove venivano presentati moltissimi accessori ispirati ai loro personaggi più importanti. Era possibile anche provare i giochi per Dreamcast o scaricare programmi sulla Memory Card VMU. Come ciliegina sulla torta, era presente il signor Dreamcast in carne e ossa, Yukawa-san, per promuovere il nuovo prezzo ribassato della console.









HOLLYWOOD INNANZITUTTO!

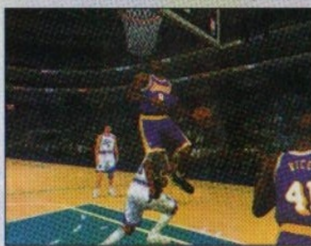
Per promuovere il Dreamcast negli USA...

...la Sega sta cercando di stringere una serie di accordi con varie catene di noleggio di videocassette. In questo modo sarà possibile affittare alcuni dei titoli della nuova Console 128-bit. Tra i primi giochi ci saranno Ready 2 Rumble Boxing, Sonic Adventure e Sega Rally 2.

Speriamo che anche in Italia vengano intraprese delle promozioni simili a supporto del lancio del Dreamcast!



...MA IL LANCIO DEI TITOLI RITARDA



La Sega ha rinviato...

...nuovamente l'uscita occidentale di due titoli Dreamcast. Inizialmente previsti in contemporanea col lancio europeo (fine settembre), NBA 2000 e Virtua Fighter 3tb sono stati posticipati alla fine di ottobre.

Il lancio di VF3tb è stato rimandato per consentire ai programmatori di effettuare alcune modifiche che dovrebbero migliorarne la giocabilità (tra cui l'inserimento di una modalità Versus). NBA 2000 è stato ritirato per due ragioni: offrire a Visual Concepts maggiore tempo per lo sviluppo e per far coincidere l'uscita del gioco con l'inizio della stagione NBA nel prossimo autunno.



Il ritiro di due titoli così importanti non ha comunque compromesso l'atmosfera positiva che si respira attorno al lancio della console previsto in America per il 9/9/'99.

SOGNO GLI WEENIES



Sabato 19 giugno Sega ha presentato...

...pubblicamente il Dreamcast in America. Questa succosa anteprima è avvenuta nel corso del settimo appuntamento annuale KROQ Weenie Roast and Luau. Questa stazione radio del Sud della California ha ospitato un concerto di rock alternativo all'Irvine Meadows. Nei 18 chioschi previsti sono stati presentati 16 giochi in uscita a settembre, tra cui la versione USA di Sonic Adventure, NFL 2000, NBA 2000, Power Stone della Capcom, Ready 2 Rumble della Midway e Soul Calibur della Namco. Il concerto rock è stato seguito da più di 18.000 visitatori, quindi a occhio e croce per poter provare un gioco bisognava fare una fila di mille persone! La Sega ha fatto anche numerosi regali a tutti i visitatori, ma nessun premio gratuito ha dato tanta soddisfazione ai fan dei videogiochi quanto il poter provare in anteprima i titoli della nuova super-console Sega. E poi l'idea di riunire i membri di vari gruppi rock per farli sfidare a Ready2 Rumble e Soul Calibur è davvero interessante. Vi immaginate le All Saints che battono i Metallica?

SOUL CALIBUR • E 5

MOLTO PIÙ DI UNA SEMPLICE CONVERSIONE

LA NAMCO SFRUTTA AL MEGLIO IL POTENZIALE DEL DREAMCAST PER PRODURRE UNA VERA MERAVIGLIA 3-D

Bocche spalancate, tremori e frasi come "Assolutamente stupefacente" sono le reazioni più comuni quando ci si trova davanti a Soul Calibur per Dreamcast. Dimenticatevi completamente ciò che avete visto in sala giochi, perché la versione per console è migliore sotto tutti gli aspetti (dalla giocabilità alla grafica).

I programmatori della Namco hanno fatto un lavoro eccezionale e hanno sfruttato al meglio le caratteristiche tecniche del nuovo sistema della Sega. Il risultato finale è un picchiaduro 3-D in grado di lasciare senza parole anche i giocatori più esigenti. Fin dall'inizio si capisce subito il livello qualitativo di Soul Calibur. Durante la sequenza iniziale si vede Kilik muoversi in modo fluido e aggraziato mentre si allena con il bastone (l'arma che usa per combattere). In questa breve introduzione è possibile apprezzare l'eleganza e la precisione dei movimenti, la solidità e la ricchezza di dettagli dei personaggi poligonali e l'altissima cura nella creazione dei fondali. Soprattutto, rimarrete davvero sbalorditi dal movimento dei capelli e dei vestiti. Forse lo stile di combattimento di Soul Calibur può anche non attirare un pubblico di massa, ma non si può rimanere impassibili di fronte a un gioco del genere. Anche chi non ama i picchiaduro resterà sorpreso dall'accuratezza di certi particolari come i movimenti facciali estremamente realistici, la luce del sole che colpisce i bordi della spada o l'umidità condensata del respiro dei combattenti. Per non parlare poi delle incredibili scie luminose che accompagnano il movimento delle armi o le scintille che esplodono quando si colpisce l'avversario. E come rimanere indifferenti di fronte al gigantesco Atroroth, uno dei personaggi più impressionanti che si siano mai visti in un videogame?

Il livello grafico è così elevato che qualsiasi altro difetto potrebbe essere perdonato. Fortunatamente Soul Calibur è supportato anche da un'ottima giocabilità (come del resto quasi tutti i prodotti Namco). Per chi non lo sapesse, questo picchiaduro è incentrato su una serie di combattimenti tra personaggi equipaggiati di spade o altre armi simili. Il sistema di controllo prevede l'uso di quattro pulsanti: due per attaccare















***Notate l'effetto scia che accompagna i movimenti delle armi. Questo gioco è un** vero capolavoro di programmazione 3-D e aiuterà moltissimo il Dreamcast per il suo lancio ufficiale in Europa. Soul Calibur diventerà un classico per la nuova console Sega.*

soul calibur/namco

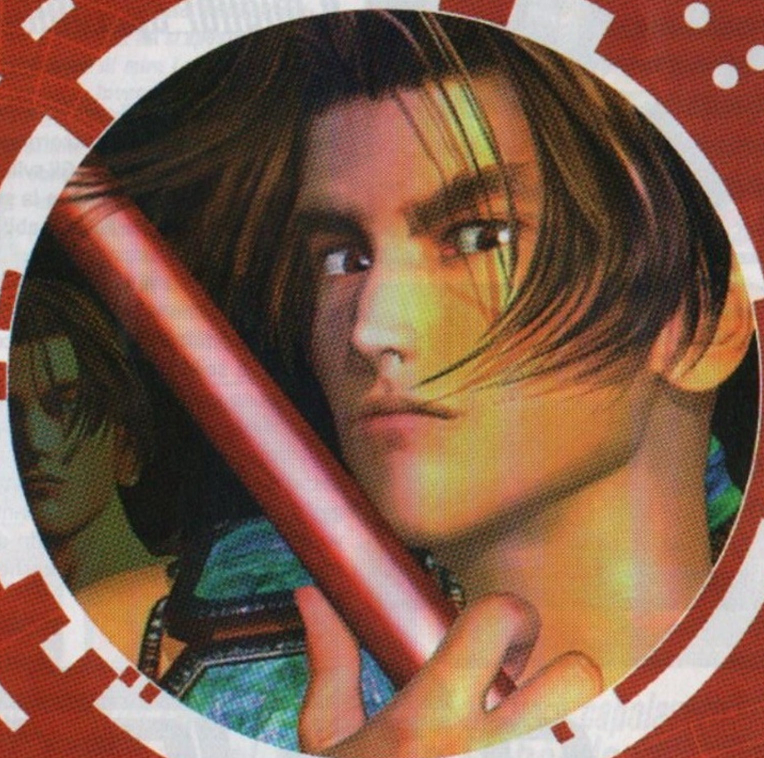




123199

00:00:00

CI-01





DREAMCAST MIGLIORA IL GIOCO SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA

1101001

EFFETTI PIÙ PULITI, ANIMAZIONI ECCELLENTI, RISOLUZIONE STRABILIANTE

con l'arma, uno per i calci e uno per la parata.

Uno dei miglioramenti più affascinanti di questa versione Dreamcast è l'incredibile senso di tridimensionalità che i programmatori sono riusciti a ricreare. Usando la leva analogica del controller è possibile spostarsi in assoluta libertà per l'arena di gioco. In questo modo sarà ancora più facile schivare i colpi avversari e contrattaccare efficacemente. Nella demo che abbiamo provato Soul Calibur permetteva di eseguire molte più combo e prese rispetto all'originale per sala giochi. Non vediamo l'ora di scoprire quali altre sorprese ci riserverà questo gioco nella versione finale.

Oltre alla grafica e alla giocabilità sono stati curati nei dettagli moltissimi altri aspetti. Gli sviluppatori della Namco continuano ad aggiungere personaggi nascosti, nuove modalità di gioco e le sequenze animate finali di ogni personaggio sono dei piccoli capolavori di grafica 3-D.

Soul Calibur è ciò che mancava alla console Sega per il suo lancio europeo. Ovviamente, quando uscirà la seconda generazione dei titoli Dreamcast guarderemo a Soul Calibur con sufficienza, criticando gli sfondi troppo ingenui e i personaggi troppo rigidi. Nel frattempo, godiamoci l'avvento dei giochi a 128 bit!!



















Irem porta R-Type nel mondo della terza dimensione
Il miglior sparatutto per PlayStation arriva dal passato

È inutile usare giri di parole: R-Type Delta è il miglior sparatutto a scorrimento laterale disponibile per PlayStation. Gli sviluppatori della Irem sono riusciti a mantenere la giocabilità dei vecchi titoli della serie R-Type, abbellendoli con una fantastica grafica poligonale.

Gli appassionati ritroveranno tutti quegli elementi che hanno reso indimenticabile questa serie di sparatutto. Il livello di difficoltà è ancora altissimo e sono tornati anche i mitici pod che aggiungono un pizzico di strategia all'azione frenetica del gioco. Per chi non lo sapesse, i pod sono delle armi di supporto che vi aiutano nella battaglia contro gli invasori. Queste sfere energetiche possono agganciarsi davanti o dietro la vostra astronave e sono in grado di assorbire i proiettili nemici. È possibile anche sganciare i pod dalla navetta per usarli come postazioni di fuoco mobili. Per avere qualche speranza di portare a termine la vostra missione dovrete imparare a usare bene quest'arma.

La prima cosa che vi colpirà di R-Type Delta è la bellissima grafica poligonale e i numerosi effetti speciali usati dai programmatori. La velocità di animazione di 60 fotogrammi al secondo assicura un'ottima fluidità d'azione e i modelli tridimensionali delle astronavi e degli elementi di sfondo sono solidi e ben progettati. Anche se alcune texture (immagini bidimensionali "appiccicate" sulle superfici dei poligoni) sono in bassa risoluzione, il risultato finale è comunque estremamente convincente. Particolarmente spettacolari sono le numerose esplosioni che spesso riempiono l'intero schermo, ed è proprio il gusto

R-TYPE DELTA

TYPE: R9 DELTA

FIG. 1

FIG. 2

FIG. 3







La grafica di Delta è davvero splendida. Nell'immagine in basso a destra potete vedere un nemico classico della serie nella sua nuova versione tridimensionale.







R9

Questo è il classico caccia R-Type. I fan della serie si ricorderanno sicuramente le sue armi, il laser riflettente, gli anelli della morte e i missili aria-terra. Anche il pod è sempre lo stesso, quando è staccato dall'astronave può sparare raffiche di colpi e si sposta parallelamente al caccia R-Type. È il mezzo con le armi più potenti e il più facile da utilizzare.

RX



Quando è sganciato dall'astronave, il pod dell'RX si sposta da solo e prende di mira i vari avversari. Quando invece è collegato al vostro caccia vi permette di controllare alcune funzioni della vostra arma principale. Per esempio, prendendo il potenziamento giallo potrete far muovere due micidiali fruste d'energia, col potenziamento rosso attiverete un raggio laser a dimensione variabile.



R13

Questa è l'astronave più bella del gioco, ma anche la più difficile da pilotare. Quando il pod è lontano dall'astronave, rimane comunque collegato attraverso una catena energetica che può essere utilizzata per eliminare i nemici. Con un po' d'abilità potrete sfruttare questa caratteristica per liberarvi velocemente dei nemici di fine livello.









Grafica da urlo e giocabilità a livelli stratosferici rendono R-Type Delta un vero capolavoro... addirittura meglio di G-Darius e del fantastico Einhånder



per la distruzione totale uno dei punti di forza di questo gioco.

Ma al di là della grafica e delle sensazioni, ciò che distingue Delta da altri titoli del genere è la fantastica giocabilità. I vari livelli in cui dovrete scontrarvi con le forze aliene sono realizzati alla perfezione e metteranno a dura prova anche i giocatori più esperti. Alcuni livelli sarete costretti a ripeterli moltissime volte prima di capire il modo migliore per sfruttare le vostre armi. Forse all'inizio vi sentirete frustrati, ma difficilmente riuscirete a resistere alla tentazione di fare una diversa partita per provare un'altra tattica di combattimento.

A parte i poligoni, la novità più importante è la possibilità di scegliere il proprio mezzo fra tre modelli di caccia spaziale R-Type. Ogni astronave ha delle particolari caratteristiche tecniche e un pod differente. In questo modo dovrete cambiare completamente strategia in base al caccia scelto (per una descrizione dettagliata dei tre modelli rimandiamo ai profili in alto).

Se amate gli sparatutto classici, R-Type Delta è un titolo che non può assolutamente mancare nella vostra collezione.

FIG. 1

TYPE: RX DELTA

FIG. 2



Republic

	0–5
Grafica	
Sonoro	
Controllo	
Longevita'	

Irem ha prodotto il miglior R-Type di tutti i tempi. Assolutamente da non perdere per i fan degli sparatutto.



Da quando abbiamo saputo che la Nintendo stava producendo un gioco di golf basato sui personaggi della saga di Super-Mario, tutta la redazione si è preparata a passare notti insonni.

Mario Golf 64 nasce dalla collaborazione tra la grande 'N' e la Camelot Software, cioè i creatori del divertentissimo Everybody's Golf per PlayStation.

Come in ogni gioco firmato direttamente dalla Nintendo, troviamo una splendida veste grafica e un'infinità d'opzioni che terranno incollati allo schermo sia gli amanti del golf che i più accaniti fan delle avventure di Super Mario.

Tra le numerose modalità di gioco, una delle più divertenti e impegnative è probabilmente il 'Ring-Shot', dove non basta imbucare la palla ma bisogna anche farla passare attraverso enormi anelli rotanti.

C'è poi il 'Putter Golf', una specie di Mini-Golf in cui giocherete su piccoli green a forma di lettere e numeri.

Nella modalità 'Character Get' il giocatore dovrà affrontare delle sfide contro una serie di personaggi nascosti che diventeranno selezionabili dopo che li avrete sconfitti.

In 'Club Shot' una slot machine vi assegnerà casualmente tre mazze che voi dovrete usare per mandare la pallina in buca. Immaginate di dover eseguire un tiro





MARIO GOLF 64

Mamma Mia! Nintendo e Camelot Software Planning uniscono le forze.
Anche gli idraulici giocano a golf nel nuovo titolo della serie Super-Mario









Questo è solo un assaggio delle numerose modalità di gioco che offre Mario Golf 64. In alto a sinistra potete vedere la slot machine che vi assegna le mazze da usare nella modalità "Club Shot". In alto a destra c'è la "Putter Course" in cui potrete allenarvi negli avvicinamenti alla buca. La foto a sinistra si riferisce alla divertentissima opzione "Ring Shot" in cui dovete far passare la palla all'interno di alcuni anelli rotanti.













da 200 metri con una mazza adatta solo all'avvicinamento alla buca!

Tra le altre modalità per più giocatori ci sono le sfide su un singolo colpo e altri simpatici giochi di destrezza. Se preferite invece divertirvi da soli, potrete cimentarvi col 'Time Attack' e un'incredibile serie di tornei.

Andando avanti troverete alcune monete che vi permetteranno di accedere a nuovi campi di gioco.

In Mario Golf troverete tutti i personaggi più famosi della serie tra i quali Mario, Luigi, la Principessina Peach, il simpaticissimo Yoshi e gli immancabili super cattivoni come Bowser e compagni.

Mario e Luigi sono gli unici due selezionabili all'inizio, ma con un po' d'impegno potrete sbloccare tutti i vostri beniamini.

L'aspetto dei personaggi è estremamente curato e premendo i tasti –C i golfisti pronunceranno otto frasi differenti. Naturalmente aspettatevi la classica espressione 'Mamma Mia' di Mario e tutti i versetti del dinosauro Yoshi. La cosa divertente è che potrete parlare anche quando gli altri stanno effettuando un tiro, un'ottima tecnica per distrarre gli avversari. Tocchi di classe come questi sono sparsi ovunque. Per esempio, la scia luminosa che accompagna i colpi perfetti cambia in base al personaggio che usate. Quella di Mario è una colonna di fuoco, mentre i tiri di Yoshi si lasceranno dietro un coloratissimo arcobaleno.

Graficamente il gioco è una vera gioia per gli occhi. I fondali sono in perfetto stile Super-Mario e presentano numerosi piccoli dettagli che contribuiscono a creare la tipica atmosfera della serie. Potrete cambiare liberamente il vostro punto di vista avvicinandovi alla zona del green e ruotando intorno alla pallina. Avrete anche una visuale dall'alto per studiare meglio la traiettoria del vostro tiro.

La colonna sonora include moltissime musiche tratte da Super-Mario e degli spassosissimi effetti sonori accompagneranno i vari tipi di colpi. I campi disponibili sono 6, per un totale di 108 buche. Come avrete capito, per riuscire a vedere tutto quello che MarioGolf ha da offrirvi dovrete impegnarvi al massimo.

Grazie a tutte queste caratteristiche uniche e particolari, Mario Golf 64 risulta essere un simulatore di golf vario e piacevole da giocare da soli o in compagnia.





I campi di Mario Golf 64 in tempo reale

Mario Golf 64 vi permette di vedere ogni campo da gioco sotto qualsiasi angolazione. Grazie alla potenza tridimensionale del N64 le varie piste hanno una grandissima quantità di dettagli e un aspetto morbido e tondeggiante come tutti i titoli della serie Mario.

Republic	0	1	2	3	4	5
Grafica						
Sonoro						
Controllo						
Longevita'						

Nintendo e Camelot hanno prodotto uno dei migliori giochi di golf per console.

arcade corner

TEKKEN TAG TOURNAMENT





Mentre state leggendo questo preziosissimo numero zero di Game Republic, il nuovo Tekken Tag Tournament dovrebbe essere già disponibile nella vostra sala giochi preferita... che state aspettando?!? Correte subito a provare questa nuova versione del picchiaduro 3-D più famoso al mondo.

Mentre tutti aspettavamo impazientemente Tekken 4, la Namco ha deciso di far uscire questa nuova versione estesa del terzo capitolo della serie.

Tekken Tag Tournament recupera tutti i personaggi più famosi della saga. Potrete ritrovare alcuni dei vostri eroi preferiti come Baek, Michelle, Jun, Katzuia e Armor King.

All'inizio saranno selezionabili 'solo' 20 combattenti, ma col passare del tempo il gioco ne sbloccherà altri 14, raggiungendo un totale di 34.

La novità più importante di questa versione è l'inserimento di un nuovo pulsante chiamato "Tag". All'inizio di ogni scontro potrete selezionare due personaggi diversi per formare la vostra squadra. Grazie all'uso del nuovo tasto potrete cambiare combattente in ogni momento. In questo modo potrete eseguire nuove combo e ripristinare l'energia vitale di uno dei vostri lottatori. Questo renderà il gioco molto più avvincente.

La classica formula Tekken aveva bisogno di qualche ritocco e il nuovo gioco di squadra dovrebbe fornire la nuova linfa vitale necessaria. Cercatelo da subito nelle sale giochi e aspettate la nuova versione per PS2.

Tekken Tag gira su schede System 12, cioè una versione evoluta della tecnologia di base della PSX. Purtroppo sarà molto difficile vedere questo titolo sull'attuale console Sony perché la famosa limitazione dei 2 mega di RAM non permetterebbe di sfruttare al meglio l'opzione Tag (due personaggi a giocatore).

Non ci resta che aspettare la PS2 per poter giocare al nuovo Tekken seduti nella poltrona più comoda del salotto di casa.

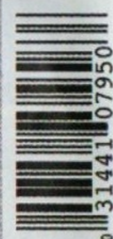














WORLDWIDE AMUSEMENT MACHINE INFORMATION

ARCADE CORNER '99 アーケードコーナー

Game Republic

RISING ZAN

• **sviluppato:** *uep systems* • **prodotto:** *agetec* • **disponibile:** *ora* • **giocatori:** *1* • **dischi:** *1* • *memory card* • *analog* • *shock*





Se pensate che sia bello essere dei super eroi, provate a immaginare quale fantastica esperienza potrebbe essere calarsi nei panni di un super eroe ultra sexy. Lo sappiamo, state già facendo i salti di gioia.

Rising Zan è incentrato sulle avventure di un cowboy del vecchio West in grado di combattere il male usando le abilità di tiro di un esperto pistolero e le tecniche di lotta con la spada di un Samurai. L'avventura inizia quando Johnny (l'eroe di Rising Zan) decide di esplorare un burrone e viene improvvisamente attaccato da un gruppo di guerrieri ninja (che come sapete sono da sempre i nemici giurati dei cowboy). A salvare il protagonista del gioco ci pensa un maestro Samurai di nome Suzuki, che poi si scoprirà essere anche un grande amico di suo padre.



Il vecchio giapponese decide di trasformare Johnny in un vero eroe insegnandogli l'arte del combattimento dei Samurai. Dopo anni di duro allenamento il nostro eroe è finalmente pronto per sconfiggere il male e liberare la sua città natale dai terribili criminali che l'hanno occupata.

Se questa trama vi sembra vagamente folle, avete pienamente compreso lo spirito di questo gioco. Rising Zan ha la stessa atmosfera dei film western di serie B degli anni '70 e la storia è così brutta che dopo un po' comincerà a piacervi. Le scene che uniscono i vari livelli e gli assurdi dialoghi sono stati appositamente realizzati per divertire il giocatore.

La meccanica di gioco è quella tipica dei titoli d'azione 3-D, con inquadratura in terza persona (tipo Tomb Raider, Duke Nukem: A Time To Kill, Siphon Filter, ecc.); in pratica dovrete esplorare vari livelli e liberarvi di ogni avversario che vi sbarra la strada. Johnny, che ora si fa chiamare Zan, può affrontare i nemici da lontano usando la sua "sei colpi" o affettarli da vicino con la Katana da Samurai. Per usare la pistola dovrete prima agganciare il nemico come in Siphon Filter, mentre se scegliete la spada potrete eseguire una vasta serie di colpi, attacchi speciali e combo. Ogni nemico ha un punto debole diverso e spesso dovrete stare sulla difensiva per capire come sconfiggerlo. Fortunatamente avrete a disposizione molte tecniche di combattimento che potrete sperimentare nell'apposita sezione d'allenamento.

I difetti maggiori di questo gioco riguardano l'aspetto tecnico. La rilevazione della collisione è discutibile e anche lo sfarfallio dei poligoni è inaccettabile. I livelli hanno una grafica semplice ma abbastanza varia e offrono degli obiettivi sempre nuovi. Alla fine di ogni missione sarete valutati nella vostra capacità di usare le armi e vi sarà assegnato anche un voto per il vostro atteggiamento "Sexy". Questa buffa innovazione vi obbliga a cercare sempre il modo più arrogante per sbarazzarvi dei nemici.

In fondo Rising Zan è un gioco semplice e immediato che permette di divertirsi senza troppe preoccupazioni. Consigliato soprattutto a chi vuole provare un gioco davvero "Super-Cafone".





TINY TANK

• **sviluppato:** *appaloosa* • **prodotto:** *scea* • **disponibile:** *ora* • **giocatori:** *1* • **dischi:** *1* • *memory card* • *analog* • *shock*





Questo titolo doveva essere nei negozi da moltissimo tempo, ma gli sviluppatori della Appaloosa lo avevano bloccato per cercare di migliorare alcuni aspetti tecnici. Effettivamente la prima versione di Tiny Tank era fortemente rovinata da una bassissima fluidità d'animazione. L'azione di gioco iniziava a muoversi a scatti appena sullo schermo apparivano più di due nemici. Purtroppo anche questa nuova versione distribuita dalla Sony non sembra essere al livello degli ultimi titoli usciti per PlayStation. La velocità delle animazioni è passata da un livello bassissimo a uno basso. Il gioco in generale sembra realizzato senza troppa attenzione ai particolari. Le missioni che dovrete affrontare hanno spesso degli obiettivi divertenti, peccato che la progettazione dei livelli sia troppo poco curata e vi obblighi solo a sparare a ripetizione contro ogni cosa che si muove. Ogni volta che distruggete un nemico potrete raccogliere il suo cervello elettronico per migliorare la capacità di fuoco del vostro carro armato.

Per complicarvi ulteriormente la vita, i ragazzi della Appaloosa hanno inserito anche numerose sezioni platform in cui dovrete dimostrare la vostra capacità nel saltare da una pedana all'altra. Spesso questi passaggi risultano piuttosto frustranti e servono solo a spezzare il ritmo di gioco. Nel tentativo di inserire anche una storia di fondo, i programmatori hanno dotato Tiny di una sua personalità. Il vostro carro armato passerà gran parte del gioco a fare commenti stupidi su ciò che accade. Dopo averlo ascoltato per qualche minuto i vostri nervi cominceranno a cedere e cercherete l'opzione per farlo stare definitivamente in silenzio. Anche la musica stile TOP-40 non sembra adattarsi perfettamente all'atmosfera del gioco. Malgrado le numerose critiche, bisogna ammettere che Tiny Tank potrebbe essere un titolo in grado di divertire i giocatori più giovani.









JAPAN REPUBLIC

電気製品

Anteprima World Republic • sviluppato/prodotto **hudson** • disponibile in giappone **ora** • giocatori **1** • dischi **1** • **memory card**

elemental gimmick gear

Furiose battaglie in 3-D e complicatissimi labirinti 2-D sono gli ingredienti nell'ultimo gioco Hudson





Il secondo gioco per Dreamcast sviluppato dalla Hudson è un GDR con un'ambientazione davvero insolita. Elemental Gimmick Gear (EGG) è una validissima aggiunta alla lista di titoli in uscita per la console della Sega e offre un'ottima combinazione tra ambientazioni bidimensionali e epici scontri 3-D. Quando inizierete EGG vi troverete davanti un'ottima sequenza in computer grafica che illustra gli antefatti dell'avventura che state per vivere. La storia è ambientata tra le rovine della città di Fogna, un fantastico centro residenziale completamente devastato da un misterioso cataclisma. Durante un'operazione di scavo tra i ruderi della città, vengono casualmente ritrovati uno strano uomo addormentato vicino a un Elemental Gimmick Gear. Gli scienziati del luogo riescono a riprodurre in laboratorio i robot EGG e iniziano a sfruttarli per eseguire lavori pesanti in campo militare e per dare spettacolo nelle arene da combattimento.Passano cent'anni e dai sotterranei di Fogna emergono dei misteriosi tentacoli che trascinano la città e i suoi abitanti nel sottosuolo. Nello stesso momento anche l'uomo addormentato si risveglia dal suo sonno millenario.



Nei panni del misterioso uomo deciderete di riportare la città di Fogna alla normalità e di risolvere ogni problema di questo folle mondo. La maggior parte dell'azione di gioco è in 2-D con inquadratura dall'alto a "volo d'uccello", come nei classici GDR dei 16-bit. Dopo essere rientrati in possesso del vostro EGG, una specie di simpatico robot a forma d'uovo, sarete pronti per iniziare la vostra nuova avventura. Viaggiando da un labirinto sotterraneo all'altro, dovrete ricorrere alle abilità dell'EGG per risolvere enigmi legati agli ambienti in cui vi trovate. I rompicapo di questo gioco sono abbastanza difficili da risolvere e vi obbligano a sfruttare tutte le capacità del vostro robot. Ad esempio, per poter aprire una porta che vi permette di accedere alla stanza successiva del sotterraneo dovrete usare il lanciafiamme per costringere un nemico a rimanere immobile. A questo punto dovrete colpirlo con un raggio congelante e poi spingerlo sopra il pulsante che tiene aperta la vostra uscita.

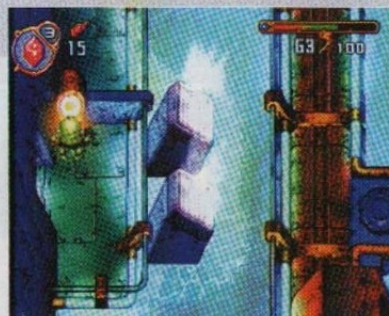
Gli oggetti recuperati o acquistati durante il gioco possono servire per risolvere enigmi o per combattere contro nemici di livello inferiore, come insetti o altri EGG. In questo caso gli scontri vengono visualizzati con grafica bidimensionale. Nella maggior parte dei casi potrete sbaragliare i vostri assalitori con un solo colpo, ma potrebbero anche servire metodi più complessi, come lo "spin". Questo attacco consiste nel ritirare le braccia e le gambe dell'EGG e mettersi a girare vorticosamente danneggiando tutti coloro che capiteranno sulla vostra traiettoria. È molto comodo per le situazioni disperate, ma fate attenzione a non usarlo troppo spesso perché causa danni anche alla vostra armatura. I combattimenti contro i nemici più potenti vengono visualizzati in grafica tridimensionale.



EGG è un titolo davvero divertente. Vale la pena acquistarlo se non altro per la storia molto intrigante e la strana ambientazione in cui si svolge l'avventura. I giocatori più esigenti potrebbero rimanere delusi dai personaggi non molto carismatici (un uomo rimbambito dal sonno chiuso in un tondeggiante robot a forma d'uovo non è certo il massimo) e dalla giocabilità tipica dei vecchi GDR. È anche vero però che coloro che giocheranno con EGG per più di un'ora rimarranno affascinati dagli enigmi logici e dalla bellezza di quegli strani fondali in cui si svolge l'azione.







GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: "Enigmi intriganti e avvincenti battaglie tridimensionali rendono EGG un ottimo GDR d'azione. I fan del genere si divertiranno moltissimo".





Recensione Japan Republic • sviluppato/prodotto **hudson** • disponibile in giappone **ora** • giocatori **2** • **memory card**



last legion

Finalmente anche il Nintendo 64 ha un gioco di mech abbastanza decente!









Se avete un Nintendo 64 e siete dei fan della serie Virtual-On (gioco di combattimento tra robot della Sega) potete finalmente esultare. Aspettate, forse esultare non è l'espressione più adatta... meglio che vi limitiate a un timido "Alè!". Last Legion è l'attesissimo gioco di combattimento tra mech programmato dalla Hudson. Dopo numerosi rinvii questo titolo è finalmente giunto nei negozi nipponici. Considerando che Last Legion è stato in fase di sviluppo per più di 3 anni, ci saremmo aspettati qualcosa di più. Comunque il risultato finale è più che accettabile. Se avete già giocato a Virtual-On, Reverthion o Real Robot Final Attack, sapete già di che si tratta. Due agili robot provvisti di armi potentissime si fronteggiano in furiose battaglie all'interno di un'arena. Last Legion UX offre numerosi terreni di gioco caratterizzati da livelli multipli e un'intelligente disposizione delle strutture da usare come nascondigli. In questo modo, oltre a correre all'impazzata, potrete anche studiare un minimo di strategia per ridurre l'avversario a un ammasso di lamiere fumanti. Il metodo di controllo dei mech è semplice e immediato, il sistema d'inquadrature funziona in modo decente e il design dei robot è sorprendentemente originale. La grafica non è nulla d'eccezionale e alcuni piccoli difetti di programmazione impediscono a Legion di arrivare agli stessi livelli del bellissimo Virtual-On. Se siete disposti a decifrare i numerosi menu giapponesi e i giochi di robot sono la vostra passione, allora Last Legion merita la vostra attenzione.



GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: questo Last Legion poteva essere decisamente migliore visto la lunghissima fase di programmazione (anni e anni!). In ogni caso è uno dei migliori titoli di combattimento tra mech disponibili per Nintendo 64."



sviluppato **KCET** • prodotto **Konami** • disponibile in giappone **ora**



gungage

Gungage si salva dal fallimento grazie a qualche piccola nota positiva





Gungage era uno dei titoli più attesi dalla redazione di GR! Le immagini che ci arrivavano dal Giappone erano fantastiche, i personaggi ci sembravano veramente ben disegnati e il marchio Konami ci rassicurava sulla qualità finale di questo gioco. Purtroppo dopo aver caricato il gioco sulla PlayStation siamo caduti tutti nella più cupa disperazione! Il sistema di comando è decisamente poco flessibile e il motore grafico sembra riciclato dai primi titoli per PlayStation. Se però riuscite a resistere all'impatto iniziale e ci giocate per un po', vi renderete conto che Gungage non è poi così terribile.

Lo scopo del gioco è quello di calarvi nei panni di Wakle (strano nome per un eroe) e affrontare una serie di combattimenti attraverso otto livelli di difficoltà crescente. I nemici finali sono tutti disegnati in modo splendido, ma li batterete senza troppi problemi. Purtroppo, per raggiungere questi avversari sarete costretti ad attraversare delle aree piene di nemici insignificanti.

Il gioco è piuttosto longevo: infatti occorre finirlo più volte per riuscire a sbloccare altri personaggi e accedere così a nuove armi e nuovi livelli.

In conclusione, Gungage è troppo rigido e lento per essere veramente all'altezza dell'ultima generazione di titoli usciti per PlayStation. Francamente la Konami questa volta ci ha un po' deluso: questo titolo non è assolutamente all'altezza del livello qualitativo a cui ci ha abituato questa società di produzione.





GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: "Gungage non è poi così brutto, ma dalla Konami ci saremmo aspettati qualcosa in più. I comandi sono lenti e la grafica è appena decente. Gli scontri con i nemici di fine livello sono comunque molto divertenti".



Tokyo 東京



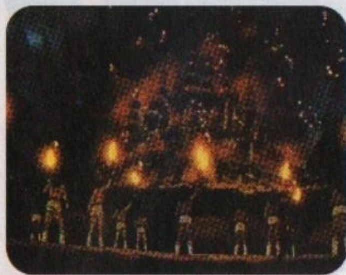
RECORD OF LODOSS WAR

EIYU KISHI DEN (La Leggenda del Guerriero Eroico)
(C) Ryo Mizuno - Group SNE - Natsumoto - Hyakuhyashiki/Lodoss War Project/TV Tokyo.
25 MIN. · Serie TV Originale Giapponese

Storia: Ambientate cinque anni dopo la morte di Re Beld, tornano le cronache delle guerre di Lodoss raccontate in una nuova serie TV! Nell'isola di Lodoss vivono cinque temutissimi draghi. Uno di loro ha nel suo incommensurabile tesoro il potente Scettro del Dominio, capace di donare poteri immensi. Ashram, il Cavaliere Nero di Malmoe, creduto morto nella serie di OAV (Original Animation Video), edita in Italia da Yamato Video, è tornato ed è alla ricerca dello scettro. È tempo che Parn e Deedlit, coloro che avevano salvato Lodoss dalla distruzione nella vecchia serie, tornino in azione per fermarlo. Al di là della trama, la storia si incentra molto sui personaggi e sulle loro situazioni personali. Si tratta di una serie complessa, ricca di vicende intrecciate che dalla metà della storia vede man mano diventare protagonisti Spark e Nice, già comunque presenti sin dall'inizio al fianco di Parn.









Animazione: La sigla d'apertura è un esempio di poeticità e fluidità di animazioni. Per il resto, la qualità in generale è piuttosto buona.

Design dei Personaggi: Di stampo antico ma con tocco realistico. Ci sono bei mostri e demoni, ma scordatevi i capelli a punta o con colori impossibili. Siamo però lontani dalla vecchia serie.

Particolarità: La complessità stessa della storia è il gioiello della serie. In più c'è, alla fine di ogni puntata, uno "sketch" con protagonisti i personaggi in versione Super Deformed.

Colonna sonora: Eccellente. Melodie in stile medievale e canti abbondano durante il cartone. Inoltre c'è una delle migliori sigle di apertura che si siano mai sentite. Se non temessimo di sbilanciarci troppo potremmo definirla un vero capolavoro.

Combattimenti: Ben fatti, ben animati e resi spettacolari da alcune fantastiche scelte registiche.

Giudizio finale: Anche solo per la storia, Lodoss War è sempre stato, e continua a essere, uno dei migliori cartoni animati per i fan dell'avventura. Ancora una volta Lodoss mostra tutte le sue qualità.











Che dire? Il Game Boy Color è davvero fantastico. Logicamente noi di GR non potevamo ignorare i fantastici titoli in uscita per questa piccola meraviglia. La perla di questo mese è Tarzan della Digital Eclipse, un vero capolavoro in grado di tenere testa alla versione PlayStation!



TARZAN

Digital Eclipse/Activision
Disponibile adesso





La recensione di Tarzan per Game Boy potrebbe essere riassunta in una sola parola: COMPRATELO! La Digital Eclipse ha spremuto al massimo la mitica console portatile della Nintendo per riuscire a ottenere una grafica fantastica, delle animazioni super-fluide e un sonoro meraviglioso. All'inizio prenderete i comandi del giovane Tarzan, ma nel corso del gioco dovrete affrontare delle sezioni usando la scimmia Terk, la bella Jane, oppure Tarzan in versione adulta. Ogni quattro livelli verrete premiati con una password che vi permetterà di ricominciare dal quel punto: l'unico problema è riuscire ad arrivarci. Infatti Tarzan ha un livello di difficoltà piuttosto elevato, in grado di impegnare anche i giocatori più esperti. Questo forse è l'unico vero difetto di questo titolo. Probabilmente dovrete riprovare più volte gli stessi livelli per riuscire a raggiungere la password successiva.

La Digital Eclipse ha anche inserito in Tarzan una divertente modalità Nascondino in cui un giocatore nasconde un personaggio nella giungla e poi passa il Game Boy a un suo amico che deve ritrovarlo. Il gioco è anche compatibile con la stampante e vi permette di creare delle piccole scenette disponendo personaggi, piante e animali su quattro sfondi predefiniti.

Tarzan è un titolo che non dovete assolutamente farvi sfuggire. La sua giocabilità è fantastica e la grafica sfrutta al meglio le potenzialità del Game Boy Color. Un vero capolavoro!







GAME BOY COLOR MANIA



PAC MAN
edizione speciale a colori

Namco
Disponibile adesso





Nella versione di Pac Man per Game Boy Classic mancava solo una cosa: il colore. Ora che è arrivato il GBC questo problema è risolto, ma è inspiegabilmente scomparsa l'opzione che permetteva di vedere l'intero labirinto. Sullo schermo verranno visualizzate solo delle porzioni del circuito e questo rende molto difficile pianificare con esattezza il percorso da seguire per sfuggire ai fantasmini. Nella cartuccia è incluso anche Pac Attack, una versione di Tetris in cui ogni elemento che cade dall'alto è una "L" composta da un blocco, un fantasma e/o un Pac Man. Quando il pezzo tocca il fondo, Pac Man inizia a mangiare la riga finché non raggiunge il fantasma. Ogni riga composta unicamente da blocchi sparirà come nel normale Tetris. Irresistibile.



SPY VS. SPY

Kemko
Disponibile adesso



Sembra che ultimamente le case di sviluppo per Game Boy Color siano a caccia di vecchi successi da convertire sul portatile Nintendo. Per non sentirsi esclusa, la Kemko ha deciso di recuperare un vecchio classico per Commodore 64, cioè il divertentissimo Spy vs. Spy. La vostra missione sarà quella di prendere il comando di una delle due spie e trovare una serie di oggetti, mentre cercate di mettere fuori gioco l'avversario con una serie di trappole. Spy vs. Spy per GBC consente di giocare contro il computer o contro un altro giocatore usando il cavo di collegamento. Graficamente non è nulla d'eccezionale, ma rimane comunque un gioco divertente.



SURVIVAL KIDS

Konami
Disponibile adesso



Il protagonista del gioco è un bambino di dieci anni che si ritrova da solo su un'isola deserta dopo il naufragio della nave da crociera su cui si trovava con il padre. Siete costretti a cercare cibo, a costruire canne da pesca e a esplorare la zona saltando da una liana all'altra. Survival Kids è un interessante incrocio tra un GDR e un gioco d'azione. L'impostazione generale ricorda moltissimo il meraviglioso Zelda DX, anche se non riesce a raggiungerne l'altissimo livello di qualità. I numerosi enigmi vi terranno impegnati a lungo e riuscire a sopravvivere non sarà un'impresa semplice. Un gioco sicuramente consigliato a coloro che dopo aver completato Zelda si sentono un po' vuoti e tristi.





AUSTIN POWERS THE SPY WHO SHAGGED ME



Forse non lo sapete, ma il secondo film dedicato ad Austin Powers ha guadagnato zilioni di dollari nelle sale cinematografiche americane. Pensate che per alcune settimane ha incassato più del famoso Star Wars: Episodio 1. Per sfruttare questo successo la Todd MacFarlane Toy ha deciso di lanciare una nuova serie di Action Figures. Ok, forse i soggetti base possono non essere affascinanti come un soldato dell'Impero, ma possiamo assicurarvi che i protagonisti di Austin Powers sono realizzati in modo davvero fantastico. Todd ha dichiarato che queste sono le Action Figures più sofisticate mai realizzate dalla sua società. E noi non possiamo che dargli ragione! Ne abbiamo subito ordinato una serie completa per la redazione!

BOMBERMAN



Inteleg International (è su Internet all'indirizzo: www.inteleg.com) è il luogo che fa per voi se cercate questi rari pupazzetti della serie Bomberman. Con un po' di fortuna potreste trovarli anche nei migliori negozi di fumetti.

OZZY OSBOURNE



Solo Ozzy poteva rivoluzionare il metal anni '70, staccare a morsi la testa di un pipistrello e riprendersi da una serie infinita di disastri personali. Dopo aver fatto rock per oltre 30 anni, questo mito dell'heavy metal si trasforma ora in una splendida Action Figure grazie ai soliti geni della McFarlane Toy. Quest'uomo si merita tutta la nostra stima! Ozzy si unisce ai Kiss nella serie dedicata ai miti della musica rock. Da non perdere! Ozzy sta arrivando!

DEVIL MAN

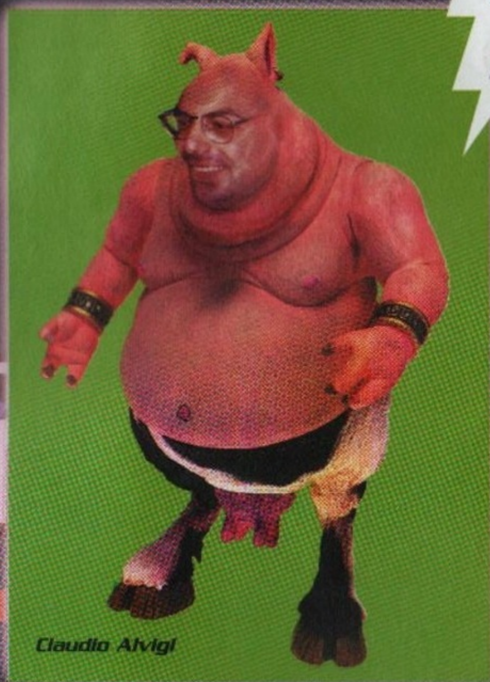
Ancora Action Figures che arrivano direttamente dal Giappone!! Nessun fan dei cartoni animati dovrebbe perdersi questi personaggi presi dalla serie televisiva e dalle videocassette dedicate a Devilman. Sono alti dodici centimetri e vengono venduti in confezioni trasparenti che includono anche un personaggio super deformed. Ops, dimenticavamo che Selen (la nemica di Devilman, non la pornodiva) è praticamente nuda (come la pornodiva...)!





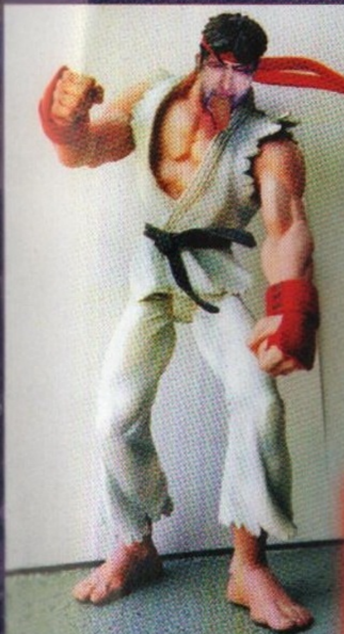












Ogni personaggio è fedelmente riprodotto nel tipico atteggiamento e abbigliamento redazionale

PRENOTATELE SUBITO

eviterete la fila





